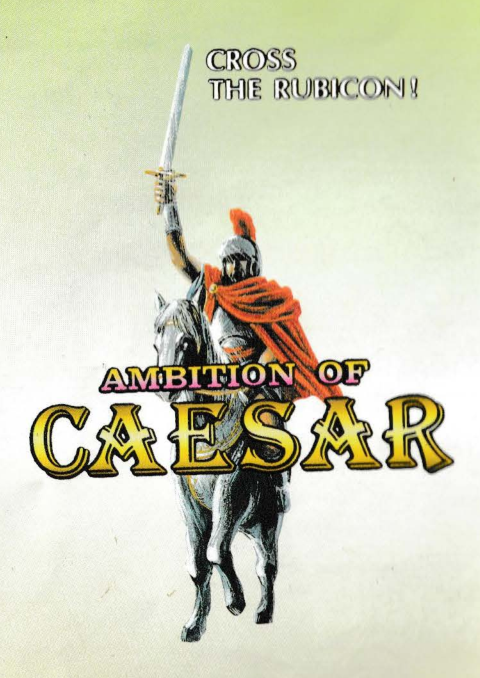




T-22033

MANUAL

AMBITION OF CAESAR

凱撒大帝

Micronet CO., Ltd.

非常感謝您購買MEGA DRIVE CARTRIDGE 出品的『凱撒大帝』。
為了方便於享用本遊戲，敬請先參考本說明書。

■使用時的注意事項

●首先確認是否關上電源
請事先關上機體上的電源開關，否則CARTRIDGE無法插入或抽出。假如電源開著又硬要把CARTRIDGE插入或抽出的話，勢必造成機件故障。

●不要觸摸端子
請注意：觸摸CARTRIDGE的端子部分，或弄濕它都將構成故障。

●進行本遊戲時
長時間進行遊戲，會致使眼睛疲勞。為了您的眼睛的健康，請每隔1小時，休息10～20分鐘。又，請儘量遠離電視畫面。

●留意保管的場所
請避免將CARTRIDGE放置在極端的熱或冷的地方。請避免將它放在陽光直射的地方，或靠近微波爐或多濕的地方。



凱撒大帝
CONTENTS

STORY



古羅馬時代——
在那個時代，軍人與政客們紛紛捲入
權力爭奪鬪爭中
政壇因而
呈現空前的混沌狀態。

當時——
出現了一個負眾望的英雄
他叫做朱野亞斯凱撒
他以其軍事上的成就
逐漸的擴大了政治上的影響力。

新勢力的出現
重劃了羅馬政壇上
的勢力分布圖。

可是
這股新勢力的問世，
却招致位居要職的
政客們的猜忌。

他們
趁著凱撒出巡
地中海
的機會，設下
扳倒他的陰謀。

就在這詭異的氣氛中
凱撒與其部隊出航了

AMBITION OF CAESAR



所謂凱撒的野心？

本遊戲乃模擬自歷史上的戰爭，而設計出來的。
〃同時進行的模擬戰爭〃(Real Time War Simulation Game)。
以反復賦與指令(Command)來指揮部隊前進。

遊戲中，敵我兩軍對峙，必須戍守陣地，護衛船艦，同時設法向目的地推進。

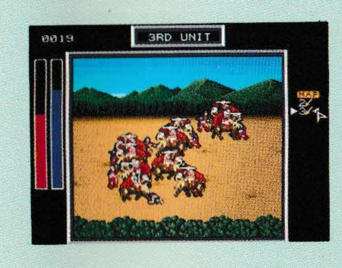
敵我兩軍各擁有10支部隊。
舞台上，分別有『登陸阻截戰』『艦隊戰』『街巷戰』『王宮制壓戰』等四個舞台。
戰爭舞台則分別在克里特島、地中海、埃及、埃及王宮。



我軍進攻的目標是埃及。
必須設法到達該地，
必須設法從敵軍手中，
救出被軟禁在王宮的女王克麗佩脫拉。

地中海上散布著敵對政客設下的陰謀。
面對敵方10支部隊，請適時的向我軍下達命令以克服陰謀向勝利邁進。
可是，光靠武力打敗敵人，終究只是一場消耗戰而已，無法順利獲得勝利。
務須同時戍守遂行戰鬪上的重要設施（陣地、橋樑）以爭取『登陸阻截戰』、『艦隊戰』、『街巷戰』『王宮制壓戰』各方面的勝利。

請以移動命令來支使、布署麾下的部隊。
請運用戰鬪（對敵作戰）妨害（以陷阱、路障遲滯敵軍）破壞（摧毀路障、戰艦）等以遂行戰鬪。



陷阱



樹林



路障

所謂作業，包括布設陷阱摧毀路障修理船隻等。
又，可設置假樹林、路障，並誘敵接近而殲滅之。

■休息也是作戰■

戰鬪乃敵我兩軍遭遇時，即自動進行的。
我方部隊失利時，爲了避免其無法推進，可下達撤退命令。
當部隊因戰鬪或作業而體力減退時，可命其休息，以恢復體力。

操作方法

操作盤 (Control Pad)



● 本遊戲僅供一人使用。請將操作盤接上本體控制端子1。

當在Visual Scene時

開始鈕……………暫停
A、B、C、鈕 ……畫面快速移動

遊戲進行時

開始鈕……………開始、暫停(只是時間上的中止而已，仍然可以實行任何命令。)
方向鈕……………游標Cursor 的移動
A 鈕 ………………指令Command 的決定
選擇鈕（Window 的開啓）
B 鈕 ………………取消鈕（Window 的關閉）
C 鈕 ………………Map Scroll

A 、B 、C 鈕的分配，在遊戲中可以選擇指令來變更。

基礎術語

Window

隨著程式的大型化，光是找尋所須使用的情報都得花費許多力氣。因此，爲了方便於情報的識別了解以及有效的管理，而設計了〝當前必需的情報顯示窗〞。
這正是R.P.G或模擬(Simulation)等遊戲上常運用的「Window」。

Option

可直接翻譯成〝選擇〞或〝隨意〞，但在電腦術語上，則爲〝附加功能〞之意。以 Command 配合 Option使用時，則可選擇Command的表示形態。
在遊戲中則會顯示殘機數、難易度等、遊戲環境的設定。

Cursor

指定畫面上文字的輸入位置或Command而設計的符號。或以箭頭或以〝手〞字形表示。所謂Cursor，原本指電腦或文字處理機畫面上，表示等待輸入的，閃閃爍爍的四角形等。如今也包括本遊戲畫面上〝↖〞的圖形，或任何具有指定Command的功能的符號。



間接攻擊

在模擬遊戲(Simulation Game)方面，通常只有單位(Unit)重疊或交鋒時才會有攻擊的現象產生。不過，射程遠的單位，可對相隔1HEX以上的對手施加攻擊，這種攻擊，不同於普通的攻擊。稱之爲「間接攻擊」。

Command

操作者Player 向遊戲中的登場人物下達的命令。由畫面或Window表示之。

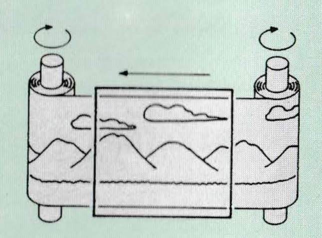
System

指電腦與周邊設備，或操作電腦上所須具備的軟體。但是在遊戲方面，指享用遊戲的操作方法，或作按鈕輸入的功能分配等電腦操作上，所設定的規則或環境。

此外，也有意味著「遊戲的規則」的。

Scroll

所謂“Scroll”，取其“捲軸”之意，指劃面上表示的圖繪或文字，宛如讀卷軸一般的，依次顯示。如此，可處理比畫面還大的資料、或表現延續不斷的地形等。



Save

登場人物的現在位置或遊戲的進行情況等的各種資料，記錄於電腦當中。電源切斷，則這些資料全部消失。

在ＲＰＧ或模擬因費時的緣故必須把資料記錄在別的媒體加以保存。這種資料的保存，稱爲Save。

Trap

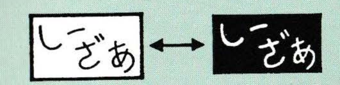
TRAP，即“陷阱”之意。

設置在敵人的行軍道上，以妨害其行動。

反轉

通常指如同彩色照片的底片一般，以相反的顏色（白↔黑，黃↔青等）表示之意。

在此乃指爲了使現在選擇的指令 Command 一目瞭然，所施用的技術。



Visual Scene

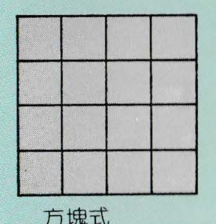
爲了使遊戲更接近電影而設計的演出之一。

在形容故事或狀況上，除了運用訊息 Message 之外，更配合了圖繪、音樂，以提升視覺效果而作的表現。

HEX

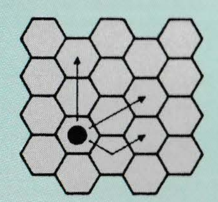
早期的模擬遊戲(Simulation Game)，運用四角形（方塊圖）來區割標示地圖(map)。然而，倘若目的地在斜方向某點時，可能會發生地圖上的移動距相等，而通過的格數不等的矛盾。爲了解除這個矛盾，而設計出「HEX」地圖。「HEX」乃「六」的意思。取此意而設計出的，區割地圖的「格子」具備六角形的功用。

「格子」本身是四角形；而排列上以HEX式爲之。稱之爲「HEX」地圖。

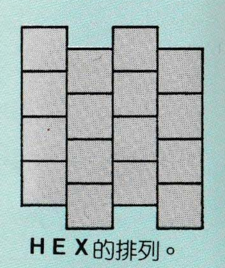


方塊式

距離相同，作斜角移動，則須經過2個格子。縱、橫移動，則須經過4個格子。



不論縱、橫、斜，距離與格子數皆相等。



HEX的排列。

切入

中止電腦正在進行的作業，實行別的命令，稱之爲「切入」。

切入處理終了，即回復到原來的作業。

例如，遊戲當中按下暫停鈕，停滯現在的畫面或按下方向鈕，指揮登場人物的時候，也可能發生切入處理。

RAM disk

RAM(Random Access Memory的簡稱。暫時記憶資料或程式的零件），具備Disk Drive的功能。

其特長在於動作上的快速。不過，一旦電源切斷，則原先記存的資料即消失。

電源切斷後，資料依舊留存者，稱之爲RAM Drive有別於此RAM disk。

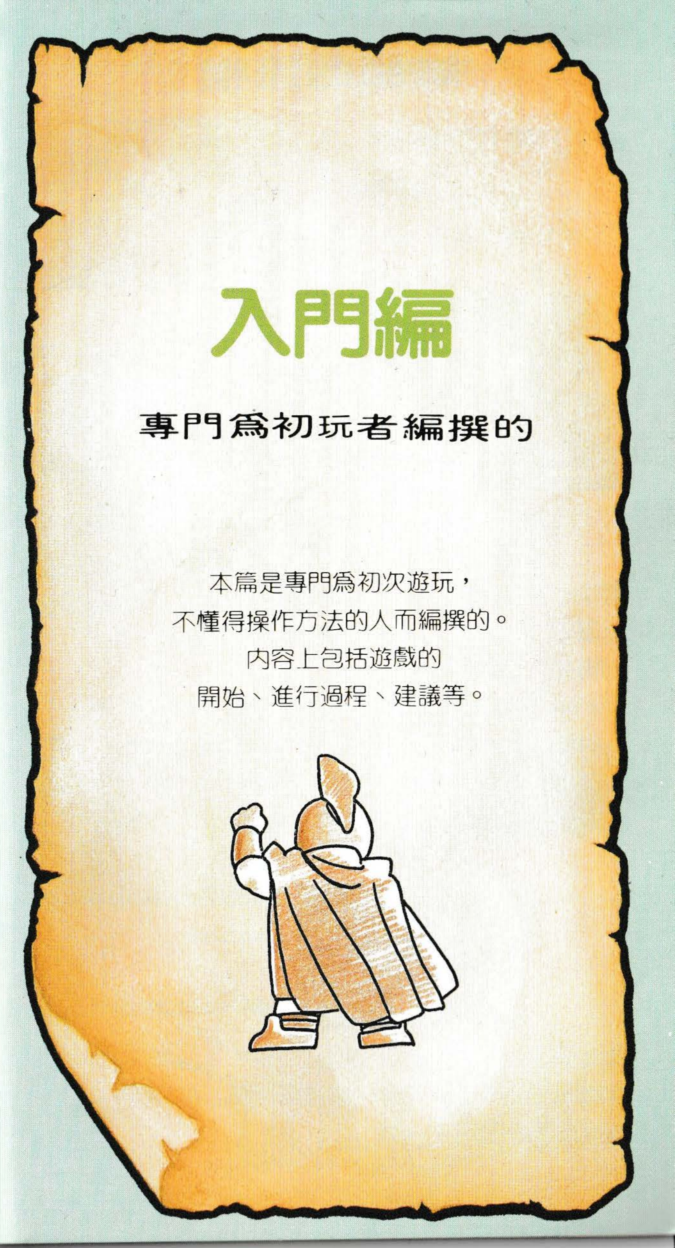
Load

爲了繼續玩前面的遊戲，必須將先前記憶保存的資料，再度移置到電腦中。

如此，把先前記憶的資料，再讀入電腦的過程稱之爲Load。

入門編

CONTENTS

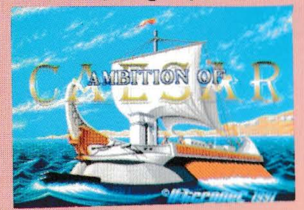


遊戲的流程

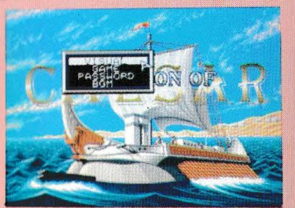
● 打開電源！

遊戲開始

把Cartridge 插入Slot，然後打開電源。
SEGA的Logotype之後，標題(Title)畫面出現。



按下A鈕，Window就會打開







當中，有4個指令Command，把Cursor 移到最上面的『VISUAL』該部位顏面會反轉，這顏色運用方向鈕上下移動Cursor。
Cursor 所在的指令Command,其顏色會自動反轉。

VISUAL
GAME
PASSWORD
BGM

假若要實行指令時就按下A鈕。
那麼，請實行『VISUAL』。

A 鈕



➡Visual

➡Message(訊息)

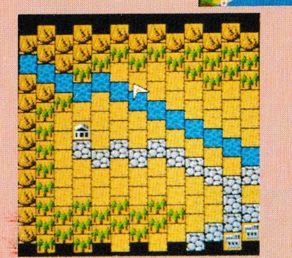
畫面轉換成Visual劃面。
若想快速轉動畫面的話，請按操作盤上A、B、C鈕的任何一個。

Visual 畫面終止後、自動轉到主畫面。接下來遊戲正式開始。



A：主地圖(Main map)
B：縮小全圖(Full map)

請看B。四角框，將當中的一部分框圍起來。
把該部分擴大的，
即A(主地圖的部分)。
B(縮小全圖)的範圍外的部分，也是須加以注意管制的。請務必移動A（全地圖），以便檢視戰情。

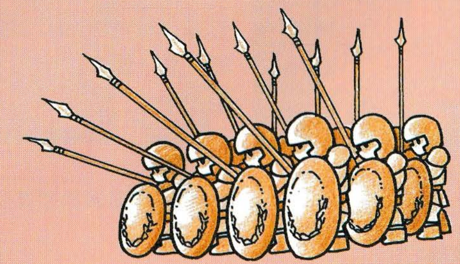


捲軸地圖！

讓A的主地圖捲軸！



捲軸地圖(Scroll the Map)
請試著移動A(主地圖)。此時B的框框也相應的移動，
移動的方法有兩種。



1. 把Cursor往右端挪動按A鈕。



➡1 HEX



如此，把Cursor移往地圖外1HEX的任一位置地圖即按照指定的方向移動(8方向的移動)地圖即向右移動。

2. 按C鈕同時操縱方向鈕，Cursor不動。而地圖隨方向鈕操縱的方向移動。



Cursor停止不動

如此，可閱覽圖內的部隊及地形。

移動我軍的部隊



當您捲移(Scroll)著地圖，將可看見紅色的士兵。這是敵軍的部隊。那麼，我軍的部隊在那裡？



敵軍的士兵

請看清楚地圖，當中有青色一閃一閃的陣地。
再度看看地圖，你將發現其中也有沒有閃爍的陣地。



Zoom up!



Zoom up!

這表示我軍的部隊，不在本陣地內。那麼，您確認了我軍的位置，請試著移動部隊吧。

首先，把Cursor移至青色閃爍的陣地，按A鈕。

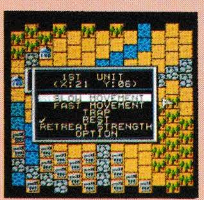
UNIT
DURABILITY

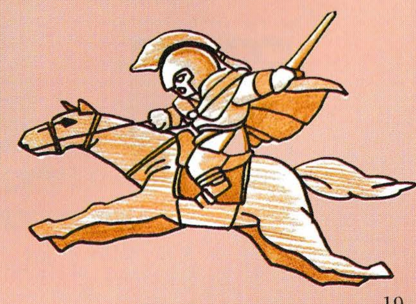
左圖所示的Window開啓。



先把Cursor移至『UNIT』，前後按A鈕。

與先前的Window重疊，則給部隊下達命令用的Command Window開啓。





把Cursor移至『SLOW MOVEMENT』然後請按A鈕。



Window關閉。所選擇的部隊顏色反轉。移動Cursor 到部隊移動的預定目的地，然後按A鈕。



該部隊到達目標地爲止的路線，以顏色的反轉而顯示出來。

再次按A鈕，部隊開始朝著目標地點移動。

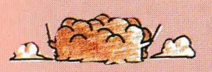


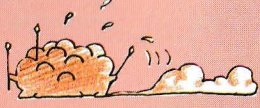
與敵軍交戰

首先，選擇所欲交戰的敵軍(移動)之。

即，移動Cursor到您指定的我軍某部隊，按A鈕。則Window開啓。選擇移動相關的命令。接著選擇所欲與之交戰的敵軍部隊。移動Cursor 至該敵軍所在位置，按下A鈕。那麼，我軍即朝著敵軍所在方向前進。







我軍與敵軍重疊時。

Window會開啓，顯示「START OF BATTLE)」



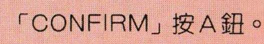


請選擇『BATTLE SCREEN』按下A鈕。

可由擴大的畫面看到戰鬥中部隊的情況。

暫時，觀看戰鬥的情形吧。

戰鬥終止時，Window再度開啓，立即選擇



「CONFIRM」按A鈕。





遊戲畫面轉換，從事戰鬥的部隊以顏色的反轉顯示。訊息區(Message Area) 則顯示著勝敗情形。如此可以確認戰鬥的結果。

倘若不需確認，則選擇「IN THIS MANNER」按下A鈕，或者按B鈕關閉Window。

START OF
BATTLE
IN THIS MANNER



戰鬥已開始了，倘若您想向其他部隊下命令時，則置Cursor於戰鬥畫面中,任何一角落皆可，按下A鈕。

於是Window 開啓，請選擇『TO MAP』

如此，戰鬥繼續著，同時可向其他部隊下命令。

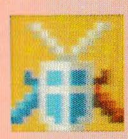
※主地圖下的戰鬥Window 開啓著。可由此監視戰鬥中部隊的情況。

關於勝敗

遊戲中各部隊皆依其自己的目的行動。而部隊應干擾敵軍行動，以方便我目的之達成。

干擾的手段包括設置陷阱，反覆戰鬥等。





爲何戰鬥可構成干擾呢？

因爲，部隊以攻抵目的地爲目標。

倘若戰鬥中敗北，則必須回到原出發地點。

原先推進的成果，完全付諸流水。

又我方雖然吃了敗仗，但是同時造成對方的損傷，那麼也可收到爭取緩衝時間的效果。

勝敗的定義

在本遊戲中，部隊只要具備體力，就可持續作戰行動。因此，誰先耗盡體力，就算他吃了敗仗。

又，我方的戰鬥部隊，體力下降至某程度時，會自動撤出戰場。

戰勝者，停留在原戰場上，回復了少許的體力。

戰敗者退回到原出發點(「艦隊戰」除外)。



撤退的時候

撤退的部隊，從剛才戰鬥的地點，移動一步。撤退途中可能因敵人的追擊而致使體力減損。倘若，體力耗盡，則視同戰敗消滅。

設置路障

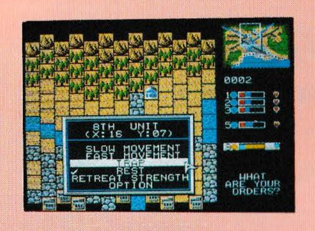
路障的設置、可遲滯敵軍的進擊。

有關實際操作方法，如下：

請選擇設置路障的部隊，然後按A鈕。

※在陣地中的部隊，無法從事路障的設置。必須將它移到陣地外。





Command Window 開啓。
請選擇「TRAP」按下A鈕。

部隊周邊的地形顏色反轉。
把Cursor 移動到前述中顏色反轉地形中的道路部位，按下A鈕。



於是畫面右下角會出現訊息區 Message Area ，請讀之
那訊息區詢問著是否設置路障。
如果決定設置。按下A鈕。

設置陷阱！

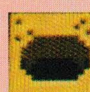
陷阱的設置，可暫時阻礙敵軍的行動。
讓我們試著製作陷阱吧！

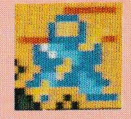


設置路陷阱的方法和設置路障的方法相同。請選擇設置陷阱的部隊，然後再選擇「TRAP」。

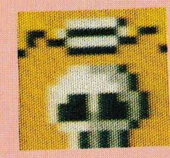
接著把 Cursor 移動至顏色反轉的地形當中的任一「地面」按下A鈕。
然後與設置路障時相同的，請再次按A鈕。

開始設置陷阱。





讓作業進行著。當陷阱製作完成時，會恢復到原先地面的樣子，看起來與其四周的地形沒兩樣。
不相信的話試試看該陷阱是否眞的設置成功了。



選擇剛才擔任設置陷阱的部隊，將其移動到設有陷阱的地面，則該地面會出現左圖所示的符號。即落入陷阱之意。

陷阱的設置不可貪多濫製，否則忘了陷阱設置所在可能造成自己落入自己設置的陷阱的困窘場面。陷阱的設置，務必維持在自己能確實記憶掌握的範圍內。

破壞敵艦

在「登陸阻截戰」方 面的作戰方法，是把敵方的海盜船全 部破壞。請學習破壞敵艦的方法。



首先，就是要選定擔當破壞任務部隊，並將它移動到敵艦靠岸的地點。

破壞的要領與設置路障陷阱者相同。即選定部隊然後再將 Cursor 移動至「TRAP」按下A鈕。再移動 Cursor 至敵艦，然後連續按A鈕2次。如此即破壞了敵艦。

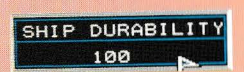
敵艦呈現紅色閃亮狀，這表示它已遭到破壞了。



但是，敵艦的破壞不是馬上可以完成的，因爲船艦有其耐久力。只能因破壞的作業，而逐漸耗損其耐久力。那麼，如何查知船隻的耐久力呢？



可以把 Cursor 移至所欲查詢的敵艦之上，按下Ａ鈕。於是 Window 開啓。顯示「SHIP DURABILITY」



如左圖的數字所示。開始時是「100」，降至「0」時即表示船艦被摧毁了。

恢復體力

部隊因作業或戰鬥，而消耗體力。體力降至¼以下（如體力表上所示的，降至表上紅色部分。即異常體力）時，則無法從事作業或快速移動，如從事戰鬥，也不可能獲勝的。爲了避免這種情況的發生，必須讓部隊休息。

將 Cursor 移至欲令其休息的部隊所在位置，按下Ａ鈕。於是 Window 開啓。
請從各 Command 中選擇「REST」按下Ａ鈕。
右下角訊息區會出現詢問是否休息的文字。
再度按Ａ鈕，則部隊進入休息狀態。





「REST」
脚部的動作停止。

但是，倘若敵軍靠近時，最好將我軍部隊移開後，再作休息。
（戰鬥或作業終了後，自動在原地休息、待命）

有關基本操作的說明至此告一段落，各畫面的詳細的閱覽要領、操作方法等，請閱讀以下各頁的說明。

熟習其要領，才能夠奠定打勝仗的基本能力。
遊戲中沒有一定的進攻法。
自創攻守策略，正是本遊戲迷人的地方。

最後，在此列舉遊戲進行中，必須經常留意的要點。



關於部隊的特長

我軍10支部隊具備3種特長。1－4號部隊戰鬥力強。5－7號部隊，戰鬥力及作業效率較弱，但是具備間接攻擊的能力。
8－10號部隊則戰鬥力中等，但是作業效率特別優異。可以這樣形容吧！1～4是戰鬥部隊，5～7是支援部隊，而8～10則是工兵部隊。
掌握各部隊的特長，適材適所的布署、指揮乃邁向勝利的常道。

部隊的管理

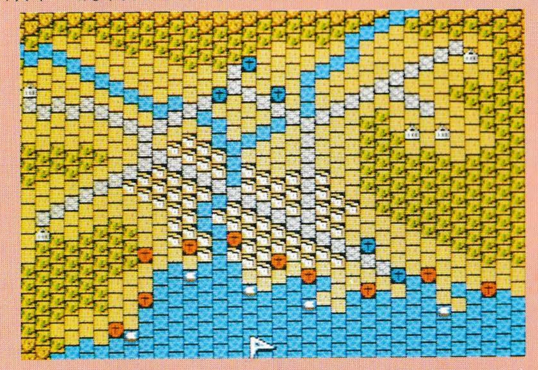
在熟練之前，往往容易忘記向那個部隊，下那種種命令。
此時，可看看畫面右中央的「STATUS AREA」。





當中顯示各部隊的剩餘體力與現在的行動。
(詳細內容請參考「主畫面」之頁)
由此，可經常掌握部隊的現況。

在本遊戲中，無法從畫面上看到的部分也有戰鬥在進行著。下命令從事的作業，不知不覺中喪失效力，或敵軍趨近我而令我軍瀕臨險境等等，乃常有的事。必須常留意「STATUS AREA」才能提升操作效率，將戰況導向有利的方向。



環境設定

由於各部隊的戰鬥"同時"(Real Time)進行之故，遊玩者或因遊戲進行的速度太快而苦於追趕，或因速度慢而不耐煩，或 Cursor 的反應遲鈍，而玩得不痛快。
因此，遊玩者可利用「OPTION」或「SYSTEM」的 Command，設定遊戲進行的速度，分配各按鈕的功能。(詳細情形參考「OPTION COMMAND」之頁)亦即，以往的遊戲，功能的設定，只能在遊玩之前做。而本遊戲則可隨時依意願設定，調整功能。
請試試各種設定，調整遊玩環境到最適合自己的程度。

關於 SYSTEM WINDOW

以前本遊戲(SHOOTING.R.P.G.ADVENTURE)總是遊玩者站在故事中主角(一人或一群人)的立場上，運用操作盤。猶如操動木偶般的操作者。但是本遊戲中，遊玩者必須同是支使10支部隊。因此，在操作上，不是用操作盤去運動各部隊，而是向部隊下命令。

以此方式來進行遊戲的。

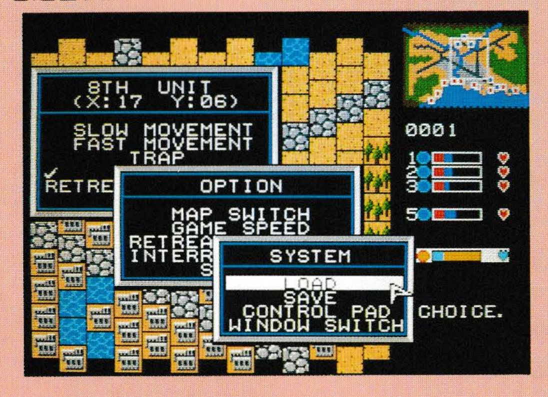
請把 Cursor 當作畫面上移動或作選擇的「指頭」。又配合 ，按下A鈕即表示選擇了 指定的部分。這時四角框的 Window 會出現在畫面上。

所謂Window即是"窗"的意思。換句話說，諸多可能狀況，集約成Window內列舉的項目。

Window 中列舉的內容，即 Command (指令)。

包括 在內，被稱作WINDOW SYSTEM。

它適合模擬遊戲等操作法，因而常被採用。



STAGE I

克里特島海濱的登陸阻截戰



我軍固守陣地，防範海盜登陸克里特島，務必破壞停泊在岸邊的海盜船、斷截其退路。

路障的設置，可阻止敵人的進攻。其次，可挖掘陷阱，並誘敵陷入，以此給予打擊。

STAGE 1 MAP DATA



STAGE II

地中海上的艦隊戰

凱撒部隊(我軍)在克里特島登陸阻截戰上，擊潰進犯的海盜，擒獲其首領。



凱撒，因此始知埃及發生異變。於是率領部隊取海道往埃及去。

但是，埃及的精銳艦隊正嚴陣相待。敵人把打擊重點，擺在摧毀我登陸艦之上。(※10艘戰艦之外，尚有其他登陸艦若干(載運陸軍、馬匹武器等爲了遂行登陸作戰，必須保護這些登陸艦))。
必須設法，擊潰敵艦，保護我登陸艦以安全的登陸埃及。
我軍船隻故障時，應加以修理。

STAGE 2：MAP DATA








我軍休息中　我軍移動中　我軍修理中　敵軍　戰鬥中






登陸艦　海　海流　陸地

STAGE III

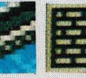
街巷戰

開始朝向王宮進軍。
但是王宮四周，分布著重重的路障，以及橫亙著2條河川。
能否突破敵軍陣地、破壞路障，抵達王宮？
無論如何，必須趕在河上橋樑未被破壞殆盡之前抵達王宮。



STAGE 3　MAP DATA









敵軍陣地　橋　路障　地面　森林　河川　山






市鎮　道路　敵軍　我軍



我軍作業中　戰鬥中　落入陷阱

STAGE IV

王宮制壓戰



凱撒部隊，終於攻抵王宮前，但所剩兵力相當有限。相對的，敵軍則在王宮內設置防壁，布署伏兵。勇敢的玩家，是擊潰這些神出鬼沒的敵軍，突破防壁，救出女王克麗 佩脫拉？或者被殲滅？

最後的決戰時刻來臨了！

STAGE4 MAP DATA

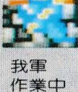







地板　庭院　牆壁　樓梯　路障






克麗佩脫拉　我軍部隊　我軍作業中　敵軍部隊　戰鬥中

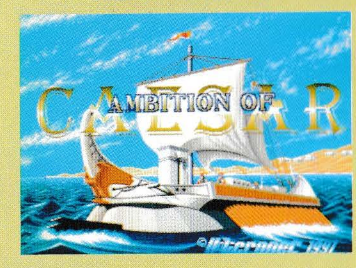
基本篇

本篇將說明基本的操作方法
以及各 command 的功用等

基 本 篇

CONTENTS

遊戲開始



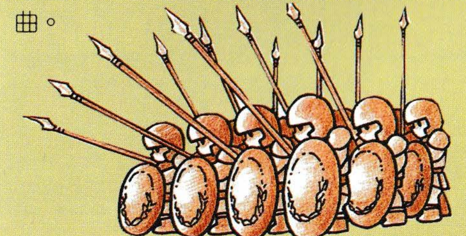
標題顯示畫面出現後，按A.B.C鈕中的任一個，即可開啓標題 window。





以方向鈕移動 Cursor ，選擇所欲的項目，按下A鈕實行之。但若按下B鈕，則 window 關閉。

- 若選擇「VISUAL」則遊戲將從 VISUAL SCENE 開始。
- 若選擇「GAME」則從第一面，即登陸阻截戰開始
- 若選擇「PASS WORD」 請參考P.50。
- 若選擇「B.G.M」 則會自動播放所有遊戲中的樂曲。

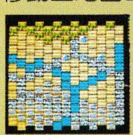


遊戲畫面
〈主畫面〉

遊戲中的核心畫面

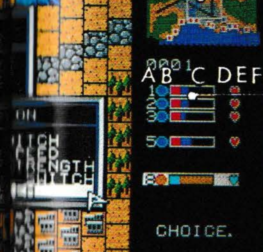
④主地圖區 (main map area)

移動主地圖的方法有二：a 將 cursor 由主地圖內向外側移 1 HEX，然後按 A 鈕。





b 按 C 鈕 (map scroll) 以方向鈕操作。



⑤題示 Command 的 Window

關於選擇所欲的ＨＥＸ或 Command 的方法，乃移動 Cursor 至所欲的 HEX 或 Command ，然後按下 A 鈕即可。

(取消)

欲取消原先所選者，可按 B 鈕。

〈Window 的開啓、關閉〉

第二面，即艦隊戰部分，風向、風力由符號表示之。



選擇任一個指令按 A 鈕，則另一指令視窗 開啓

按 B 鈕
則現在的 Window 關閉，回到前一個 Window

①縮小全圖區

地圖全體的縮小圖
④所顯示的部分，即縮小全圖中被四角框圍的部分。

②部隊的現況區

顯示我軍 1 ～10號部隊的現況

A ：部隊番號

B ：體力符號

● 正常體力

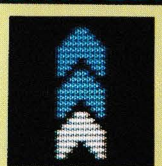
⊗ 異常體力 (降至體力表上紅色部分以下時)

※體力降至異常狀態時，則體力的恢復效率衰弱，無法作高速移動以及作業。 。

訊息表示區

3RD UNIT
ENTERING
BATTLE.

C ：體力表



D ：行動停止符號

部隊因某種原因而停止行動。此時會出現〝㊀〞的符號

E ：狀態符號

作業中　高速移動中　戰鬥中　休息中　低速移動中

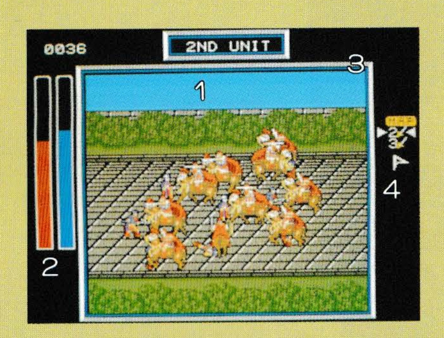
F ：預備部隊數目 (只有第四面，即王宮制壓戰時才有)。

戰鬥畫面・戰鬥Window

敵我兩軍重疊（即遭遇）時，才發生戰鬥。發生時，訊息區會出現「UNIT ENERING BATTLE」之類的訊息。又主地圖內出現Window，Window上顯示著Command。若您選擇『BATTLE SCREEN』則畫面會如下一般的放大。 稱之爲〝戰鬥畫面〞。

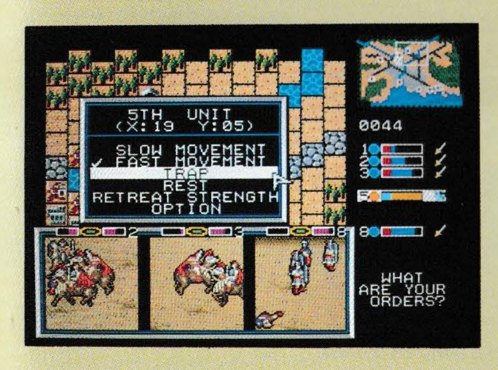
下一頁的圖片上的主畫面內，A、B、C相對應。任選其一，該部分會以顏色的反轉表示。

BATTLE SCREEN RETREAT	選擇左圖所示的部分，則您將看到整個戰鬥畫面。



戰鬥結束之後，部隊自動進入休息狀態。若是自戰場上撤退，而非戰到最後者，則被扣除一定量的體力，以爲處罰。

戰鬥畫面
維持原樣



戰鬥畫面顯示區

(swich)



當部隊進入戰鬥階段時，戰鬥畫面會顯示其戰況。但是戰鬥部隊超過3個時，若您欲知戰鬥畫面外戰鬥部隊的現況、則移動CURSOR至〝畫面轉換〞處，按A鈕即可。

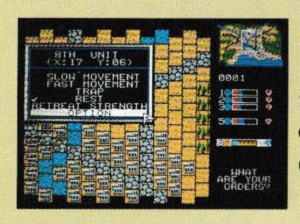
整個戰鬪畫面

1. 戰鬥畫面區
2. 體力表區
   青：我軍　紅：敵軍
3. 縮小全圖顯示區
   選擇〝MAP〞按A鈕,則畫面右上角出現縮小全圖。再按A鈕，則該縮小全圖消失。
4. 顯示正在進行戰鬥的部隊的番號
   若您選擇了其他部隊的番號，則畫面將轉到所選定的部隊。

〈向部隊下命令的方法〉

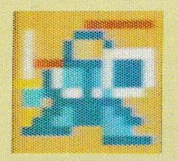
選擇主地圖中您所欲
下命令的部隊。
以按A 紐決定之。

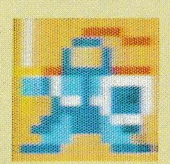




Window

部隊Window開啓，請從中選擇command。
(陣地和部隊重疊時，請選擇『UNIT』)





〈確認部隊現在位置的方法〉

選擇部隊現況區，則可確認部隊的現在位置
接著選擇顏色反轉的現況"(status)，
則部隊Window開啓。





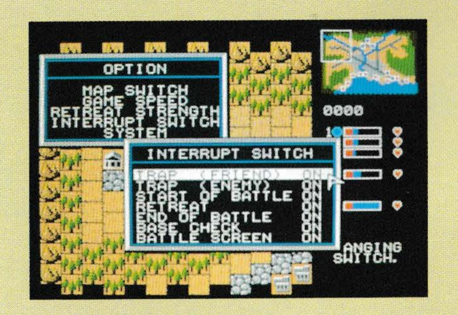
〈關於系統切入〉

由於遊戲中各戰鬥部隊隨時處於作戰狀態。畫面上沒法同時顯示所有戰鬥部隊的現況。所以遊戲進行中，畫面上看不到的部隊可能發生，例如陣地被摧毀等等的狀況。
所以本遊戲中，設有所謂"系統切入"的功能。亦即中止遊玩者(Player)的操作,傳達訊息的系統。

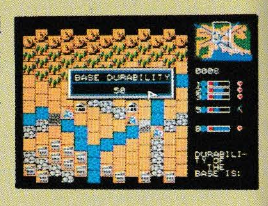
按A 或B 紐則遊戲再開始。
切入的開與關(ON/OFF)由OPTION COMMAND的『INTERRUPT SWIEH)設定之。

(系統切入發生的種類)

- 戰鬥開始時
- 自戰場撤退時
- 戰鬥終止時
- 我軍落入陷阱時(1.3) 面
- 敵軍落入陷阱時(1.3面)
- 敵軍開始破望我軍陣地時(1 面)
- 我軍船艦毀損嚴重時(2面)
- 敵軍破壞橋樑時(3面)
- 敵軍出現時(4面)
- 戰鬥開始時，主畫面下方顯示戰鬥畫面

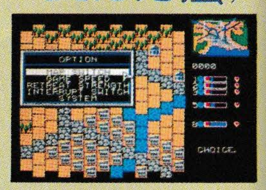


〈陣地等的耐久力調查方法〉



移動cursor 到主地圖上的陣地、船艦(1面)橋樑(3面)按A鈕，則畫面上會顯示其耐久力。
當陣地處於戰鬥狀態時、請注意該陣地可能遭到快速破壞。

〈OPTION COMMAND的實行方法〉



置cursor於主地圖的任何地方，按A 紐。則OPTION WINDOW開啓。請選擇Window之內的command。

〈暫停的方法〉



Window 開啓時，則遊戲中止。另外，若您想想中止遊戲的進行，則請按鈕。

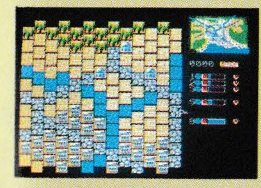
暫停所請只不過是時間上的暫停您可照舊作任何操作，下命令。

〈全圖畫面〉

當您選擇OPTION COMMAND的『MAP SWIT-CH』然後按A鈕時則顯示出全圖畫面，又可由全圖畫面選擇您所要的主地圖。
當您將Cursor置於全圖上某點按A鈕，畫面會轉換成以該點為中心的主地圖。若您按B 鈕，則畫面將恢復到轉換成全圖畫面前原來的主地圖。



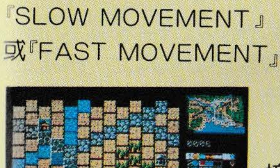
〈部隊的移動〉



當您想調動某部隊，請把Cursor移動到該部隊上，按A鈕。



Window開啓您可選擇『SLOW MOVEMENT』或『FAST MOVEMENT』



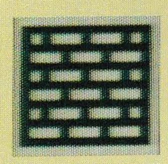
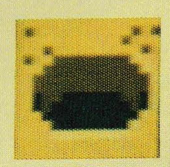
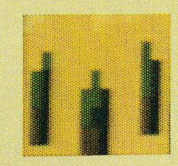
接著，請決定目的地。



部隊開始朝目的地移動。

〈關於陷阱〉

當您欲設陷阱，請選『TRAP』即可進行作業。
路障具有阻止敵軍進擊的功用。
陷阱不分敵我，只要掉入者，必遭重創。
製作完成的陷阱，與地形沒兩樣。亦即您無法從地圖上辨識。所以在設置上務必慎重。

可設置的陷阱的種類，因地形而異。
陷阱製作未完成時，不具效力。
已陷了人的陷阱，必須施與修補，否則無效力可言。
請注意：當敵軍注意到我所設置的陷阱時，可以撤逃。
半完成狀態陷阱，欲恢復該作業，給予『TRAP』的命令即可。
半完成的路障如要繼續製作或撤去之是給予『TRAP』的命令，在第一面即登陸阻截戰部分，指繼續製作；在第3面，即街巷戰，則指撤去的意思。

特殊的作業

STAGE 1 ：海盜船的破壞
STAGE 2 ：船艦的修復
STAGE 3 ：敵軍所設防壁的撤除

〈關於自動間接射擊〉

（2、3、4面）

在STAGE 2、3、4時，可以作間接射擊。

間接射擊皆爲自動進行，只要敵軍入我射程之內，即自動攻擊之。因此考量射程距離佈署得當，可達到一點集中射擊的成果。故請多多考量自己的佈署策略。
在第3、4面，可間接射擊的部隊，共有5、6、7號部隊。



第二畫面　第三畫面　第四畫面

※因戰鬥或間接射擊，致使體力耗盡（數值下降至0），則等於打了敗仗。打敗仗的部隊會回到遊戲開始時的位置。但是在第2面，船艦毀損率達100%時則該船（部隊）視同遭到殲滅。
又第4面打敗仗的部隊，視同於被殲滅。其戰鬥角色由預備部隊遞補。

〈部隊的特長〉

部　隊	戰鬥	作業	間接射擊（3·4面）
1·2·3·4	強	慢	不　可　能
5·6·7	弱	普通	可　能
8·9·10	普通	快	不　可　能

〈COMMAND〉

SLOW MOVEMENT

低速移動。幾乎不費體力，且體力的恢復速度快。遇障礙物則止。最高可移動指定99個HEX。

FAST MOVEMENT

高速移動。耗費體力。

REST

當場休息，以恢復體力。
在陣地（1面）內休息，則恢復的速度較快。

RETREAT STRENGTH

設定自戰場（戰鬥狀態）撤退的體力值。亦即體力消耗到該設定的體力值時，自動撤退。



移Cursor到①按A（選擇）鈕,則數值下降。
移Cursor到②按A（選擇）鈕,則數值上升（最高至80%）。

TRAP（1、3面）

破壞船艦（1面），設置或撤除陷阱。

SHIP REPAIR

修理破損的船隻。把Cursor移到畫面右邊的部隊現況（STATUS）區的『UNIT』按A鈕，則顯示『SHIP』的毀損率。
毀損率達100%時，視同沈船。





（4面）
FENCE REMOVAL

撤除防壁（路障）



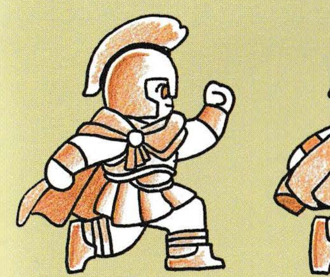
〈戰鬥中的指令〉

戰鬥畫面

由主畫面變BATTLE SCREEN換成戰鬥畫面。若欲恢復到主畫面，則請按A（選擇），則Window開啓。此時請選擇『TO MAP』。

RETREAT

放棄戰鬥，撤退。



〈OPTION COMMAND〉

MAP SWITCH

由主畫面變換成主圖畫面。可由此選擇所欲顯示的主地圖。若不想變換全地圖時，請按Ｂ（取消）鈕。

GAME SPEED

設定遊戲整體的進行速度。

RETREAT STRENGTH

設定所有部隊齊一的撤退體力値。

INTERRUPT SWITCH

變更系統切入的開關（switch』變按Ａ（選擇）鈕，則由ＯＮ變更爲ＯＦＦ，或由ＯＦＦ變更成ＯＮ。當開關爲ＯＦＦ時，則系統切入止息。只顯示訊息而已。

SYSTEM COMMAND

〈SYSTEM〉

選擇RAMDISK ，則遊戲的進行恢復到早先SAVE的時點狀況，由此重新玩起。

LOAD

PASSWORD

輸入進行各STAGE的PASSWORD，則遊戲由該STAGE的起始點玩起。



- 當STAGE CLEAR（其STAGE的遊戲終了）時，畫面上會動顯示PASSWORD。
- 請依次選擇PASSWORD的文字。若中途選錯了字，則請選擇⬅。



- 完成PASSWORD，則請選擇「ＯＫ」。



LOAD

REDO STAGE

把遊戲回復到STAGE的起點重新玩起。

SAVE

記憶（SAVE）現在的遊戲狀況。
請注意，此所記憶的內容，會因按本體上的RESET鈕，或關掉電源，或STAGE CLEAR而消失。

CONTROL PAD

CURSOR SPEED

設定Cursor的移動速度。

CONTROL PAD REPEAT TIMING

設定按下方向鈕與Cursor開始移動之間的反應時間。

CONTROL PAD BUTTON LAYOUT

設定A、B、C鈕的功用，按選擇鈕、則變更各鈕的功用。最後，請選擇「SET LAYOUT」。

WINDOW SWITCH

設定Cursor只能在Window內移動，或不爲Window所拘的Mode。

CURSOU FREE .....
Cursor可自由移動到畫面上的任何角落。

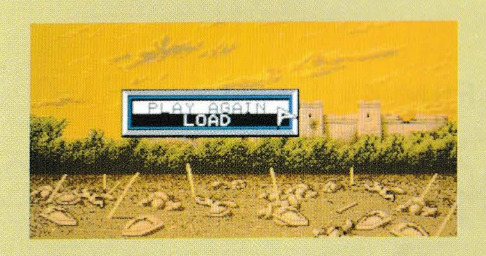
CURSOR INTERVAL .....
Cursor只能在Window之內移動。

STAGE CLEAR

STAGE CLEAR即1、2、3、4各STAGE中的某STAGE的遊戲終了，則畫面上會自動出現PASSWORD，請作記錄。



GAME OVER



GAME OVER（遊戲結束）的畫面出現時，按A(選擇）鈕，則Window開啓。
若您想重玩本STAGE的遊戲，請選擇『PLAY AGAIN』。
若您想把SAVE DATA記憶起來，請選擇『LOAD』Window關閉後，回復到標題畫面。
請注意！一旦回復到標題畫面，原先記錄在『RAM DiSK』的資料data因此消失。



PASSWORD

L3FHMZS STAGE 2 FW

NXDSX1 STAGE 3 D007

STAGE 4

ENDING

Mega Drive Cartridge

AMBITION OF CAESAR

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。



〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370